GRADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS

Competencias	1r curso										2n curso										3r curso								
	Expresión Gráfica	Arte Digital	Tecnologías de la Información i la Comunicación	Redes Sociales	Contenidos Digitales	Diseño Digital	Creatividad en Diseño Digital	Tecnologías Web	Entornos Digitales	Diseño de la Interacción	Artes Aplicadas y Diseño	Edición Digital	Web Dinámica	Márqueting y Medios Sociales	Gamificación y Serious Games	Creación Digital	Diseño Web	Valorización de Datos Sociales	Interacción Digital	Gestión de Proyectos	Aspectos Legales, Sociales y Profesionales	Entornos Artísticos	Digital Business	Fabricación Digital	Emprendimiento en Industrias Creativas	Materia Transversal	Movilidad	Practiques Tuteladas en Empresa	Trabajo Final de Grado
CB1																													
CB2																													
CB3																													
CB4																													
CB5																													
CT1																													
CT2																													
CT3																													
CT4																													
CT5																													
CG1																													
CG2																													
CG3																													
CG4																													
CG5																													
CG6																													
CG7																													
CG8																													

CG9																														
CG10																														
CE1																														
CE2																														
CE3																														
CE4																														
CE5																														
CE6																														
CE7																														
CE8																														
CE9																														
CE10																														
CE11																														
CE12																														
CE13																														
CE14																														
CE15																														

MENCIONES DEL GRADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS: Arte Digital, Entorno Web, Tecnologías de las Redes Sociales i Videojuegos

Competencias	Arte Digital				Entorno Web				Tecnologías de les Redes Sociales				Videojuegos			
	Arte y Cultura Digital	Arte e Interacción	Diseño per a la Visualización de Datos	Laboratorio per a Creaciones Artísticas	Multiculturalidad Web	Nuevos paradigmas de Interacción	Aplicaciones Web	Aplicaciones híbridas	Multiculturalidad Digital	Comportamientos de Masas	Visualización de Datos	Community Management	Desarrollo de Videojuegos	Modelaje en 3D	Videojuegos para PC	Videojuegos para Móviles
CB1																
CB2																
CB3																
CB4																
CB5																
CT1																
CT2																
CT3																
CT4																
CT5																
CG1																
CG2																
CG3																
CG4																
CG5																
CG6																
CG7																
CG8																
CG9																
CG10																
CE1																
CE2																
CE3																
CE4																
CE5																
CE6																
CE7																
CE8																
CE9																
CE10																
CE11																
CE12																
CE13																
CE14																
CE15																

Competencias Básicas que los estudiantes han de adquirir en el grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias Transversales que los estudiantes han de adquirir en el grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas

CT1. Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano
CT2. Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés
CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación
CT4. Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales
CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico

Competencias Generales que los estudiantes han de adquirir en el grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas

CG1. Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales
CG2. Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital
CG3. Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño
CG4. Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales
CG5. Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad.
CG6. Entender, comprender, saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales
CG7. Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información
CG8. Comprender el fenómeno digital e incorporarlo en la orientación estratégica de los proyectos empresariales
CG9. Conocer las principales claves y tendencias en los entornos digitales
CG10. Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional

Competencias Generales que los estudiantes han de adquirir en el grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas

CE1. Sistematizar y utilizar la información extraída de datos sociales y conocimientos adquiridos de las redes sociales, añadiendo valor a los resultados obtenidos
CE2. Gestionar redes sociales, así como moderar y desarrollar comunidades virtuales
CE3. Dominar la técnica de comercio electrónico en la red y de la generación de tráfico hacia páginas web
CE4. Ser capaz de analizar los resultados obtenidos en los diferentes pasos de un plan de marketing, utilizando técnicas de visualización de datos
CE5. Comprender y gestionar el concepto de reputación digital en el contexto de las redes sociales
CE6. Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño en 3D en videojuegos, en todas las fases que constituyen su ciclo de vida
CE7. Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinar
CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia
CE9. Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web
CE10. Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño
CE11. Saber visualizar y comunicar visualmente la información mediante el dominio de las técnicas propias de la expresión gráfica en 2D y 3D, sabiendo presentar los resultados en base a cánones estéticos
CE12. Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto
CE13. Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital
CE14. Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación
CE15. Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender delante de un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito del diseño digital y tecnologías creativas, en el cual se sinteticen e integren las competencias adquiridas en el grado